



INVESTOR IN PEOPLE

03-31-04

10692210

PN - JP2003038854 A 20030212
TI - **GAME SITE MANAGING DEVICE**
FI - A63F13/12&B ; G06F17/60&144 ; G06F17/60&146Z ; G06F17/60&326 ; G06F17/60&502 ; G06F17/60&506
PA - ACE DENKEN KK
IN - TAKEMOTO TAKATOSHI
AP - JP20010235763 20010803
PR - JP20010235763 20010803
DT - I

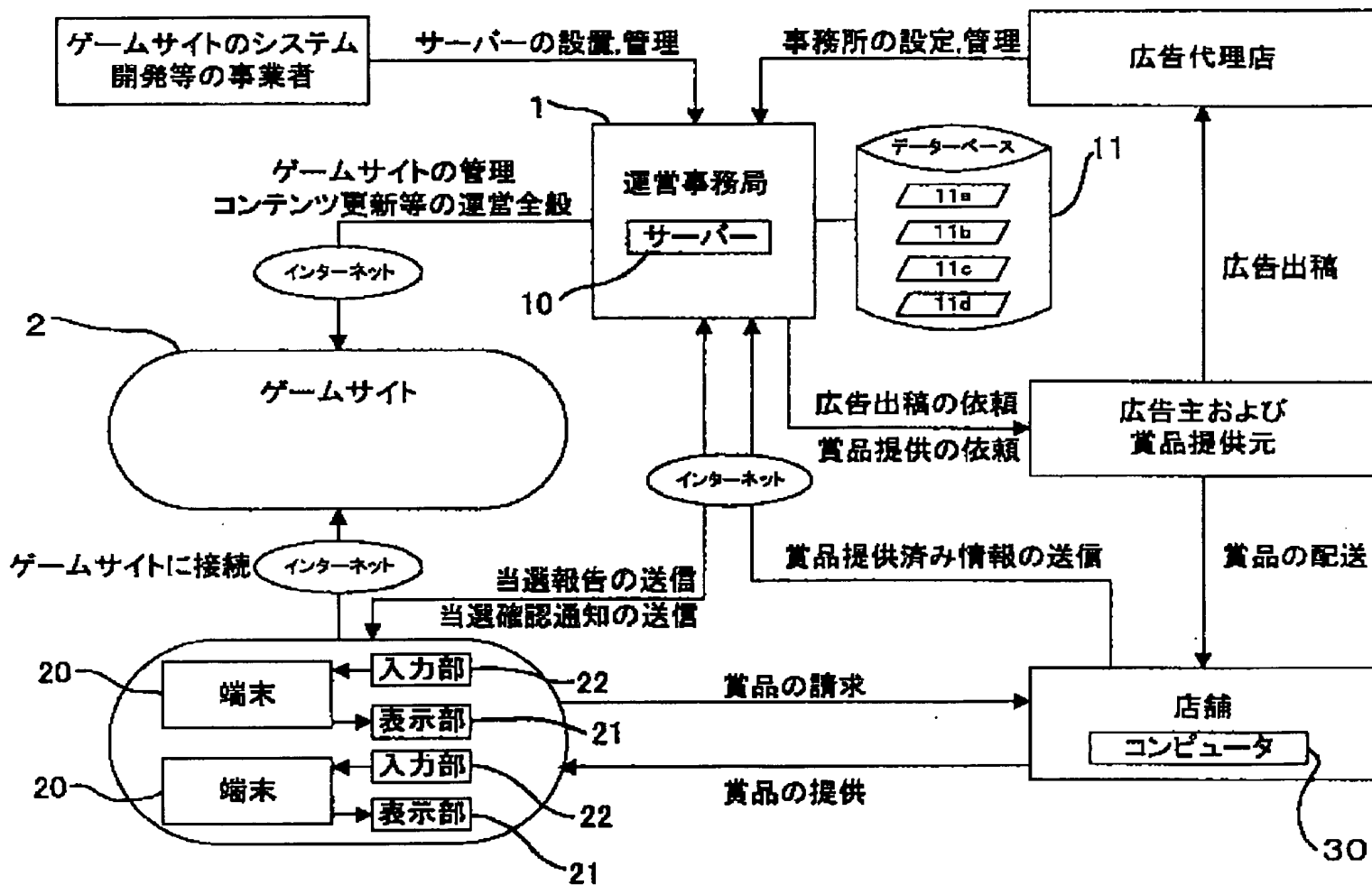
© WPI / DERWENT

AN - 2003-376365 [36]
TI - **Game** site management apparatus transmits address and guide map of nearest prize delivery shop to **game** winner
AB - JP2003038854 NOVELTY - A server (10) identifies a prize delivery shop located nearest to a **game** winner from a database (11) and transmits through e-mail, the address and guide map of the prize delivery shop to the **game** winner.
- USE - Used in Internet **gaming**.
- ADVANTAGE - Enable a **game** winner to easily and quickly locate the prize delivery shop.
- DESCRIPTION OF DRAWING(S) - The figure shows the block diagram of the **game** site management apparatus. (Drawing includes non-English language text).
- server 10
- database 11
- (Dwg.1/6)
IW - **GAME SITE MANAGEMENT APPARATUS TRANSMIT ADDRESS GUIDE MAP NEARBY PRIZE DELIVER SHOP**
GAME WINNING

PN - JP2003038854 A 20030212 DW200336 A63F13/12 010pp
IC - A63F13/12 ; G06F17/60
MC - T01-J05B4P T01-N01B1 T01-N01C
DC - P36 T01
PA - (ACED-N) ACE DENKEN KK
AP - JP20010235763 20010803
PR - JP20010235763 20010803

© PAJ / JPO

PN - JP2003038854 A 20030212
TI - **GAME SITE MANAGING DEVICE**
AB - **PROBLEM TO BE SOLVED:** To provide a **game** site managing device in which a place of the nearest gift exchanging station can be guided by a map or the like to a prize winner of a **game**.
- **SOLUTION:** A server 10 searches from a data base 11d for a place of the nearest shop serving as a gift exchanging station from the address information or the like of winning reporting mail when receiving winning reporting mail including an address or the like from a terminal 20 of a prize winner and sends to the terminal 20 of the prize winner a winning confirming notice including the name and map information of the shop.
I - A63F13/12 ; G06F17/60
PA - ACE DENKEN:KK
IN - TAKEMOTO TAKATOSHI
ABD - 20030603
ABV - 200306
AP - JP20010235763 20010803



(11)特許出願公開番号
特開2003-38854
(P2003-38854A)

(43)公開日 平成15年2月12日(2003.2.12)

(51)Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テマコード(参考)
A 6 3 F 13/12		A 6 3 F 13/12	B 2 C 0 0 1
G 0 6 F 17/60	1 4 4	G 0 6 F 17/60	1 4 4
	1 4 6		1 4 6 Z
	3 2 6		3 2 6
	5 0 2		5 0 2
審査請求 未請求 請求項の数15 O L (全 10 頁) 最終頁に続く			

(21)出願番号 特願2001-235763(P2001-235763)

(22)出願日 平成13年8月3日(2001.8.3)

(71)出願人 000127628

株式会社エース電研

東京都台東区東上野3丁目12番9号

(72)発明者 武本 孝俊

東京都台東区東上野3丁目12番9号 株式
会社エース研内

(74) 代理人 100082728

弁理士 柏原 健次

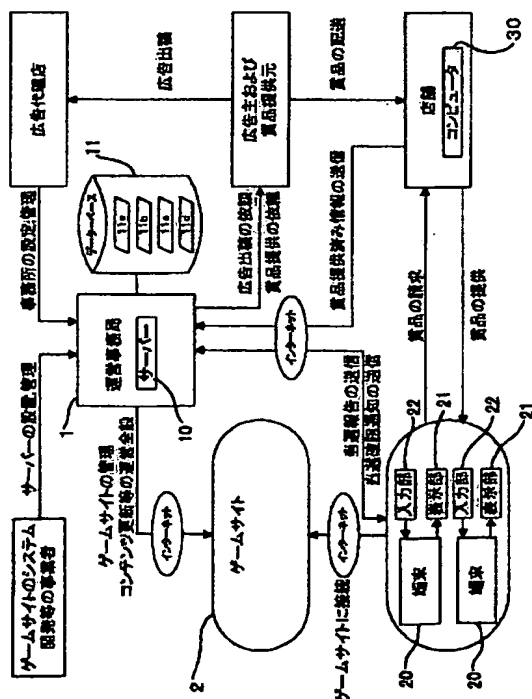
Fターム(参考) 20001 BD03 CB01

(54) 【発明の名称】 ゲームサイト運営装置

(57) 【要約】

【課題】ゲームの当選者に最寄の賞品交換所の場所を地図等で案内することのできるゲームサイト運営装置等を提供する。

【解決手段】サーバー１０は、当選者の端末２０から住所等を含む当選報告メールを受信すると、当選報告メールの住所情報等から賞品交換所となる最寄の店舗の場所をデータベース１１ｄから検索し、その店舗の名称や地図情報を含む当選確認通知を当選者の端末２０へ送信する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】当選者に賞品を付与するゲームを、通信ネットワークを通じてユーザーに提供するサーバーとしての機能を備えたゲームサイト運営装置において、前記ゲームの当選者から少なくとも当選者の住所を含む当選報告を受け取る当選報告受領手段と、賞品交換所の場所を予め登録したデータベースと、前記当選報告受領手段が受け取った当選報告に含まれている住所に基づき賞品交換所の場所を前記データベースから検索する検索手段と、前記検索手段によって抽出された賞品交換所の場所を示す案内情報を前記当選者に送信する送信手段とを有することを特徴とするゲームサイト運営装置。

【請求項2】前記データベースは、賞品交換所の場所を地図情報として登録したものであり、前記送信手段は、前記案内情報に検索手段によって抽出された賞品交換所の場所を示す地図情報を含む案内情報を送信するものであることを特徴とする請求項1に記載のゲームサイト運営装置。

【請求項3】前記案内情報が、ユーザーの端末を、賞品交換所の名称を表示する手段と、表示した賞品交換所の名称の選択を受け付ける手段と、選択された名称に対応する賞品交換所の地図情報を表示する手段として機能させるための情報であることを特徴とする請求項2に記載のゲームサイト運営装置。

【請求項4】賞品交換所の名称をリスト表示し、当該リストの中から選択された賞品交換所の地図情報を表示することを特徴とする請求項3に記載のゲームサイト運営装置。

【請求項5】前記ユーザーの端末は、インターネットに接続可能な携帯電話であり、前記当選報告受領手段は、前記当選報告を携帯電話から受信する際にその携帯電話の位置情報を取得するものであり、前記検索手段は、前記当選者の住所に代えてまたは当選者の住所に加えて前記携帯電話の位置情報に基づいて賞品交換所の場所を前記データベースから検索することを特徴とする請求項1から4の何れかに記載のゲームサイト運営装置。

【請求項6】最寄の賞品交換所を案内することを特徴とする請求項1から5の何れかに記載のゲームサイト運営装置。

【請求項7】獲得可能な賞品一覧をユーザーの端末に表示し、該賞品一覧の中からユーザーが希望する賞品の選択を受け付ける賞品選択受付手段と、広告情報の中から、前記選択された賞品に関連する広告を検索して前記端末に表示させる関連広告配信手段と、前記広告の表示が終了すると前記端末において前記ゲームを実行可能にするゲーム提供手段とを有することを特徴とする請求項1から6の何れかに記載のゲームサイト

運営装置。

【請求項8】コンピュータを、請求項1から7の何れかに記載のゲームサイト運営装置として機能させるためのプログラム。

【請求項9】当選者に賞品を付与するゲームを、通信ネットワークを通じてユーザーに提供するゲームサイト運営方法において、当選報告受領手段が、前記ゲームの当選者から少なくとも当選者の住所を含む当選報告を受け取るステップと、検索手段が、賞品交換所の場所が予め登録されているデータベースから前記当選報告受領手段の受け取った当選報告に含まれている住所に基づいて賞品交換所の場所を検索するステップと、

送信手段が、前記検索手段によって抽出された賞品交換所の場所を示す案内情報を前記当選者に送信するステップとを有することを特徴とするゲームサイト運営方法。

【請求項10】前記データベースは、賞品交換所の場所を地図情報として登録したものであり、前記送信手段は、前記案内情報に検索手段によって抽出された賞品交換所の場所を示す地図情報の含まれる案内情報を送信することを特徴とする請求項9に記載のゲームサイト運営方法。

【請求項11】前記案内情報が、ユーザーの端末を、賞品交換所の名称を表示する手段と、表示した賞品交換所の名称の選択を受け付ける手段と、選択された名称に対応する賞品交換所の地図情報を表示する手段として機能させるための情報であることを特徴とする請求項10に記載のゲームサイト運営方法。

【請求項12】賞品交換所の名称をリスト表示し、当該リストの中から選択された賞品交換所の地図情報を表示することを特徴とする請求項11に記載のゲームサイト運営方法。

【請求項13】前記ユーザーの端末は、インターネットに接続可能な携帯電話であり、前記当選報告受領手段は、前記当選報告を携帯電話から受信する際にその携帯電話の位置情報を取得し、前記検索手段は、前記当選者の住所に代えてまたは当選者の住所に加えて前記携帯電話の位置情報に基づいて賞品交換所の場所を前記データベースから検索することを特徴とする請求項9から12の何れかに記載のゲームサイト運営方法。

【請求項14】最寄の賞品交換所を案内することを特徴とする請求項9から13の何れかに記載のゲームサイト運営方法。

【請求項15】賞品選択受付手段が、獲得可能な賞品一覧をユーザーの端末に表示し、該賞品一覧の中からユーザーが希望する賞品の選択を受け付けるステップと、関連広告配信手段が、広告情報の中から、前記選択された賞品に関連する広告を検索して前記端末に表示させるステップと、

ゲーム提供手段が、前記広告の表示が終了すると前記端末において前記ゲームを実行可能にするステップとをさらに有することを特徴とする請求項9から14の何れかに記載のゲームサイト運営方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、当選者に賞品を付与するゲームを、通信ネットワークを通じてユーザーに提供するサーバーとしての機能を備えたゲームサイト運営装置、当該ゲームサイト運営装置としてコンピュータを機能させるためのプログラム、並びにゲームサイト運営方法に関する。

【0002】

【従来の技術】各種のゲームを、インターネットを通じてユーザーの端末（携帯電話等）に提供するゲームサイトでは、ゲームの結果に応じて賞品を付与するゲームを提供する場合があります、かかる賞品の付与は、郵送あるいは最寄の賞品交換所で行われる。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】賞品を郵送等する場合には、賞品の発送費用が嵩むとともに、賞品が届くまでに一定の時間を要する。一方、賞品を賞品交換所等で受け取る場合には、当選者にとって賞品交換所の場所がわかりにくい場合があった。

【0004】本発明は、このような従来の技術が有する問題点に着目してなされたもので、ゲームの当選者に最寄の賞品交換所を地図等で案内することのできるゲームサイト運営装置、該装置としてコンピュータを機能させるプログラム、およびゲームサイト運営方法を提供することを目的とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】かかる目的を達成するための本発明の要旨とするところは、次の各項の発明に存する。

【1】当選者に賞品を付与するゲームを、通信ネットワークを通じてユーザーに提供するサーバー（10）としての機能を備えたゲームサイト運営装置において、前記ゲームの当選者から少なくとも当選者の住所を含む当選報告を受け取る当選報告受領手段と、賞品交換所の場所を予め登録したデータベース（11）と、前記当選報告受領手段が受け取った当選報告に含まれている住所に基づき賞品交換所の場所を前記データベース（11）から検索する検索手段と、前記検索手段によって抽出された賞品交換所の場所を示す案内情報を前記当選者に送信する送信手段とを有することを特徴とするゲームサイト運営装置。

【0006】【2】前記データベース（11）は、賞品交換所の場所を地図情報として登録したものであり、前記送信手段は、前記案内情報に検索手段によって抽出された賞品交換所の場所を示す地図情報を含む案内情報を

送信するものであることを特徴とする【1】に記載のゲームサイト運営装置。

【0007】【3】前記案内情報が、ユーザーの端末（20）を、賞品交換所の名称を表示する手段と、表示した賞品交換所の名称の選択を受け付ける手段と、選択された名称に対応する賞品交換所の地図情報を表示する手段として機能させるための情報であることを特徴とする【2】に記載のゲームサイト運営装置。

【0008】【4】賞品交換所の名称をリスト表示し、当該リストの中から選択された賞品交換所の地図情報を表示することを特徴とする【3】に記載のゲームサイト運営装置。

【0009】【5】前記ユーザーの端末（20）は、インターネットに接続可能な携帯電話であり、前記当選報告受領手段は、前記当選報告を携帯電話から受信する際にその携帯電話の位置情報を取得するものであり、前記検索手段は、前記当選者の住所に代えてまたは当選者の住所に加えて前記携帯電話の位置情報に基づいて賞品交換所の場所を前記データベース（11）から検索することを特徴とする【1】から【4】の何れかに記載のゲームサイト運営装置。

【0010】【6】最寄の賞品交換所を案内することを特徴とする【1】から【5】の何れかに記載のゲームサイト運営装置。

【0011】【7】獲得可能な賞品一覧をユーザーの端末（20）に表示し、該賞品一覧の中からユーザーが希望する賞品の選択を受け付ける賞品選択受付手段と、広告情報の中から、前記選択された賞品に関連する広告を検索して前記端末（20）に表示させる関連広告配信手段と、前記広告の表示が終了すると前記端末（20）において前記ゲームを実行可能にするゲーム提供手段とを有することを特徴とする【1】から【6】の何れかに記載のゲームサイト運営装置。

【0012】【8】コンピュータを、【1】から【7】の何れかに記載のゲームサイト運営装置として機能させるためのプログラム。

【0013】【9】当選者に賞品を付与するゲームを、通信ネットワークを通じてユーザーに提供するゲームサイト運営方法において、当選報告受領手段が、前記ゲームの当選者から少なくとも当選者の住所を含む当選報告を受け取るステップと、検索手段が、賞品交換所の場所が予め登録されているデータベース（11）から前記当選報告受領手段の受け取った当選報告に含まれている住所に基づいて賞品交換所の場所を検索するステップと、送信手段が、前記検索手段によって抽出された賞品交換所の場所を示す案内情報を前記当選者に送信するステップとを有することを特徴とするゲームサイト運営方法。

【0014】【10】前記データベース（11）は、賞品交換所の場所を地図情報として登録したものであり、前記送信手段は、前記案内情報に検索手段によって抽出

された賞品交換所の場所を示す地図情報の含まれる案内情報を送信することを特徴とする〔9〕に記載のゲームサイト運営方法。

【0015】〔11〕前記案内情報が、ユーザーの端末（20）を、賞品交換所の名称を表示する手段と、表示した賞品交換所の名称の選択を受け付ける手段と、選択された名称に対応する賞品交換所の地図情報を表示する手段として機能させるための情報であることを特徴とする〔10〕に記載のゲームサイト運営方法。

【0016】〔12〕賞品交換所の名称をリスト表示し、当該リストの中から選択された賞品交換所の地図情報を表示することを特徴とする〔11〕に記載のゲームサイト運営方法。

【0017】〔13〕前記ユーザーの端末（20）は、インターネットに接続可能な携帯電話であり、前記当選報告受領手段は、前記当選報告を携帯電話から受信する際にその携帯電話の位置情報を取得し、前記検索手段は、前記当選者の住所に代えてまたは当選者の住所に加えて前記携帯電話の位置情報に基づいて賞品交換所の場所を前記データベース（11）から検索することを特徴とする〔9〕から〔12〕の何れかに記載のゲームサイト運営方法。

【0018】〔14〕最寄の賞品交換所を案内することを特徴とする〔9〕から〔13〕の何れかに記載のゲームサイト運営方法。

【0019】〔15〕賞品選択受付手段が、獲得可能な賞品一覧をユーザーの端末（20）に表示し、該賞品一覧の中からユーザーが希望する賞品の選択を受け付けるステップと、関連広告配信手段が、広告情報の中から、前記選択された賞品に関連する広告を検索して前記端末（20）に表示させるステップと、ゲーム提供手段が、前記広告の表示が終了すると前記端末（20）において前記ゲームを実行可能にするステップとをさらに有することを特徴とする〔9〕から〔14〕の何れかに記載のゲームサイト運営方法。

【0020】次に、前記各項に記載された発明の作用について説明する。ゲームサイト運営装置の当選報告受領手段が、ゲームの当選者から少なくとも当選者の住所を含む当選報告を電子メール等で受け取ると、検索手段は、賞品交換所の場所が予め登録されているデータベース（11）からその当選報告に含まれている当選者の住所に基づいて賞品交換所の場所を検索する。送信手段は、検索手段によって抽出された賞品交換所の、たとえば最寄の賞品交換所を表した案内情報を先の当選者に電子メール等で送信する。

【0021】このように、当選者に賞品交換所の場所を示した案内情報を送るので、当選者は、道に迷ったりすることなく容易かつ迅速に賞品を受け取ることができる。さらに、賞品交換所がコンビニエンスストア等の店舗である場合には、店舗への来店者数増加に寄与する。

【0022】データベースに賞品交換所の場所を地図情報として登録しておき、賞品交換所の場所を示す地図情報を含む案内情報として送信するものでは、より一層、わかりやすく賞品交換所の場所を当選者に伝えることができる。

【0023】ユーザーの端末に賞品交換所の名称を表示し、表示した賞品交換所の名称の選択をクリック等により受け付けると、その選択された名称に対応する賞品交換所の地図情報を表示するものでは、名称だけで場所のわかる者にまで不要な地図情報が送付されることが防止される。さらに賞品交換所の名称をリスト表示し、当該リストの中から選択された賞品交換所の地図情報を表示するようにしたものでは、複数の賞品交換所の中から当選者の希望する賞品交換所を地図で案内することができる。たとえば、当選者が自宅の住所とは異なる、職場の近くの賞品交換所等で賞品の交換を希望する場合などに有効である。

【0024】ユーザーの端末（20）がインターネットに接続可能な携帯電話である場合には、当選報告受領手段は、当選報告を携帯電話から受信する際にその携帯電話の位置情報を取得し、検索手段は、当選者の住所に代えてまたは当選者の住所に加えて携帯電話の位置情報に基づき賞品交換所の場所をデータベースから検索する。これにより、通知された住所と異なる場所に当選者が居る場合でも、その場所に合った適切な賞品交換所を案内することができる。また住所と現在位置のそれぞれについて賞品交換所の場所を案内するものでは、家に帰ってから交換したい場合と今すぐ交換したい場合の双方に対応した案内情報を提供することができる。

【0025】ゲームサイトに接続したユーザーの端末に獲得可能な賞品一覧を表示し、その中から希望賞品をユーザーに選択させ、その賞品に関連した広告を流してからゲームを実行可能としたものでは、高い広告効果を得ることができる。

【0026】

【発明の実施の形態】以下、図面に基づき本発明の一実施の形態を説明する。図1～図6は本発明の一実施の形態を示している。本実施の形態に係るゲームサイト運営装置は、インターネット上にゲームサイト2を設置し、このゲームサイト2にアクセスしてきたユーザーの端末20にゲームプログラムをダウンロードし、端末20で実行されたゲームの結果が当選のときに、賞品を提供するように構成したものである。また当選者から当選報告の電子メールを受けたとき、最寄の賞品交換所の場所を地図等でその当選者に通知する機能を有している。

【0027】図1に示すように、ゲームサイト2の管理およびコンテンツの更新等の運営全般は、運営事務局1が行い、運営事務局1にはゲームサイト2を運営するためのサーバー10が設置されている。また、サーバー10に接続されたデータベース11は、各種賞品情報を

ゲーム提供手段が、前記広告の表示が終了すると前記端末において前記ゲームを実行可能にするステップとをさらに有することを特徴とする請求項9から14の何れかに記載のゲームサイト運営方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、当選者に賞品を付与するゲームを、通信ネットワークを通じてユーザーに提供するサーバーとしての機能を備えたゲームサイト運営装置、当該ゲームサイト運営装置としてコンピュータを機能させるためのプログラム、並びにゲームサイト運営方法に関する。

【0002】

【従来の技術】各種のゲームを、インターネットを通じてユーザーの端末（携帯電話等）に提供するゲームサイトでは、ゲームの結果に応じて賞品を付与するゲームを提供する場合があり、かかる賞品の付与は、郵送あるいは最寄の賞品交換所で行われる。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】賞品を郵送等する場合には、賞品の発送費用が高むとともに、賞品が届くまでに一定の時間を要する。一方、賞品を賞品交換所等で受け取る場合には、当選者にとって賞品交換所の場所がわかりにくい場合があった。

【0004】本発明は、このような従来の技術が有する問題点に着目してなされたもので、ゲームの当選者に最寄の賞品交換所を地図等で案内することのできるゲームサイト運営装置、該装置としてコンピュータを機能させるプログラム、およびゲームサイト運営方法を提供することを目的とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】かかる目的を達成するための本発明の要旨とするところは、次の各項の発明に存する。

〔1〕当選者に賞品を付与するゲームを、通信ネットワークを通じてユーザーに提供するサーバー（10）としての機能を備えたゲームサイト運営装置において、前記ゲームの当選者から少なくとも当選者の住所を含む当選報告を受け取る当選報告受領手段と、賞品交換所の場所を予め登録したデータベース（11）と、前記当選報告受領手段が受け取った当選報告に含まれている住所に基づき賞品交換所の場所を前記データベース（11）から検索する検索手段と、前記検索手段によって抽出された賞品交換所の場所を示す案内情報を前記当選者に送信する送信手段とを有することを特徴とするゲームサイト運営装置。

【0006】〔2〕前記データベース（11）は、賞品交換所の場所を地図情報として登録したものであり、前記送信手段は、前記案内情報に検索手段によって抽出された賞品交換所の場所を示す地図情報を含む案内情報を

送信するものであることを特徴とする〔1〕に記載のゲームサイト運営装置。

【0007】〔3〕前記案内情報が、ユーザーの端末（20）を、賞品交換所の名称を表示する手段と、表示した賞品交換所の名称の選択を受け付ける手段と、選択された名称に対応する賞品交換所の地図情報を表示する手段として機能させるための情報であることを特徴とする〔2〕に記載のゲームサイト運営装置。

【0008】〔4〕賞品交換所の名称をリスト表示し、当該リストの中から選択された賞品交換所の地図情報を表示することを特徴とする〔3〕に記載のゲームサイト運営装置。

【0009】〔5〕前記ユーザーの端末（20）は、インターネットに接続可能な携帯電話であり、前記当選報告受領手段は、前記当選報告を携帯電話から受信する際にその携帯電話の位置情報を取得するものであり、前記検索手段は、前記当選者の住所に代えてまたは当選者の住所に加えて前記携帯電話の位置情報に基づいて賞品交換所の場所を前記データベース（11）から検索することを特徴とする〔1〕から〔4〕の何れかに記載のゲームサイト運営装置。

【0010】〔6〕最寄の賞品交換所を案内することを特徴とする〔1〕から〔5〕の何れかに記載のゲームサイト運営装置。

【0011】〔7〕獲得可能な賞品一覧をユーザーの端末（20）に表示し、該賞品一覧の中からユーザーが希望する賞品の選択を受け付ける賞品選択受付手段と、広告情報の中から、前記選択された賞品に関連する広告を検索して前記端末（20）に表示させる関連広告配信手段と、前記広告の表示が終了すると前記端末（20）において前記ゲームを実行可能にするゲーム提供手段とを有することを特徴とする〔1〕から〔6〕の何れかに記載のゲームサイト運営装置。

【0012】〔8〕コンピュータを、〔1〕から〔7〕の何れかに記載のゲームサイト運営装置として機能させるためのプログラム。

【0013】〔9〕当選者に賞品を付与するゲームを、通信ネットワークを通じてユーザーに提供するゲームサイト運営方法において、当選報告受領手段が、前記ゲームの当選者から少なくとも当選者の住所を含む当選報告を受け取るステップと、検索手段が、賞品交換所の場所が予め登録されているデータベース（11）から前記当選報告受領手段の受け取った当選報告に含まれている住所に基づいて賞品交換所の場所を検索するステップと、送信手段が、前記検索手段によって抽出された賞品交換所の場所を示す案内情報を前記当選者に送信するステップとを有することを特徴とするゲームサイト運営方法。

【0014】〔10〕前記データベース（11）は、賞品交換所の場所を地図情報として登録したものであり、前記送信手段は、前記案内情報に検索手段によって抽出

記憶する賞品情報記憶部11a、各種広告情報を記憶する広告情報記憶部11b、各種のゲームプログラムを記憶するゲーム記憶部11c、それに賞品交換所となる店舗の名称と住所と地図情報とを関連つけて記憶した案内情報記憶部11d等を有している。もちろん、各種賞品情報や広告情報は随時更新できるものとする。

【0028】ゲームプログラムは、例えば、サン・マイクロシステムズ社が開発したJava（ジャバ）言語で作成され、HTML（ハイパーテキスト・マークアップランゲージ）形式のデータに組み込めば、Java対応の検索閲覧ソフト（ブラウザ）で実行可能なものである。データベース11のゲーム記憶部11cに記憶されたゲームプログラムは、検索閲覧ソフトからの要求でユーザー側の端末20にダウンロードされるものである。

【0029】もちろん、ゲームプログラムは、Java言語以外の言語で作成されたものであってもよいが、本実施の形態に係るゲームプログラムは、賞品一覧および広告等の画像データと共に端末20に一度にダウンロードされ、端末20で独立して実行可能なものである。また、ゲームプログラムを含むゲームサイト運営プログラムは、CD-ROM、光磁気ディスクあるいはフロッピー（登録商標）ディスク等の磁氣的、または光学的に記憶可能な可搬型記録媒体に記録されていてもよい。

【0030】サーバー10は、賞品一覧をユーザーの端末20に表示し、その賞品一覧からユーザーが希望する賞品の選択を受け付ける賞品選択受付手段と、選択された賞品に関連する広告を広告情報の中から検索して端末20に表示させる関連広告配信手段と、広告の表示が終了すると端末20でゲームを実行可能にするゲーム提供手段の各種機能を実現可能なものである。さらにサーバー10は、当選者の住所等を含む当選報告を当選者から電子メールで受け取る当選報告受領手段と、当選報告受領手段が受け取った当選報告に含まれている当選者の住所等に基づいて賞品交換所の場所をデータベースから検索する検索手段と、検索手段によって抽出された賞品交換所の場所を示す案内情報等を含む当選確認通知を当選者に送信する送信手段としての機能を果たすものである。

【0031】端末20は、ゲームサイトを利用するプレイヤー側のコンピュータの本体、携帯電話、携帯情報端末、CATV（ケーブルテレビ）、WebTV（ウェブティービー）、通信衛星や通信衛星を用いた通信サービスを受けることのできるテレビ、およびゲーム機を含むものである。これらの端末20は、インターネット接続および電子メール送受信などの所定機能を有するものである。ゲームサイトは、種々の機能を有する端末20に対応して構築されている。かかる端末20は特に携帯電話とすることが、その普及度合いや利便性の観点から望ましい。

【0032】端末20からゲームサイト2に接続すると、端末20の表示部21に、賞品一覧および『ゲームを始める前に賞品を選択して下さい』というメッセージが表示される。表示部21に表示された賞品一覧の中から所望の賞品を選択するには、端末20の入力部22を用いて行う。本実施の形態では、選択すべき賞品は1つに設定されているが、2以上の所定の複数個を選択できるように設定してもよい。

【0033】賞品一覧の中から賞品を選択し終えると、その賞品に対応付けられている広告をユーザー端末に表示し、その後、所定のゲームプログラムがユーザーの端末20にダウンロードされることになる。それにより、ユーザーは端末20でゲームが実行可能になる。

【0034】ゲームプログラムによって端末20で実行可能なゲームは、例えばスロットマシンに見立てた図柄合わせゲーム等である。図柄合わせゲームの場合には、端末20の表示部21に3つの図柄をスクロール表示させた後に、3つの図柄を所定の順番で停止表示し、停止表示された図柄の種類が3つとも同一に揃うと「当選」となるものである。

【0035】表示部21において、3つの図柄のスクロール表示の同時開始から、3つの図柄が所定の順番で総て停止表示されるまでが1回のゲーム単位となる。ダウンロードしたゲームプログラムでは、ゲームの実行回数が所定の上限值（例えば10回）に到達すると、それ以上は継続して実行できず、再度ゲームサイト2に接続し直して、新たにダウンロードしなければならないように設定されている。

【0036】ゲームの結果が当選である場合には、端末20から当選報告メールがサーバー10へ送信可能になる。すなわち、当選しない限り、当選報告メールを送信することはできないようになっている。当選報告メールには、当選者の住所や氏名、電話番号などの情報が含まれる。サーバー10は、当選報告メールを受信すると、当選を証明する当選番号を発行するとともに、当該当選番号と賞品の提供先に係る情報として当選報告メールの内容とを対応つけてデータベース11に登録するようになっている。

【0037】さらに、サーバー10は、当選報告メールの住所情報を解析し、その住所に対応した賞品交換所を検索し、当該賞品交換所の場所を案内する情報（賞品交換所の名称、住所、地図情報等）の案内情報を作成する。そして、当選番号と案内情報とを含む当選確認通知を端末20に電子メール等で送信するようになっている。なお、ゲームプログラムをダウンロードせずにオンラインでゲームを行う場合には、単に端末20の表示部21に当選番号や案内情報を表示するようにしてもよい。かかる場合、当選番号および賞品の提供先に係る情報は、ゲームの結果が当選に確定した時点で自動的にサーバー10のデータベース11に記憶されるようになっていく。

ている。

【0038】賞品を実際に提供可能な店舗のコンピュータ30は、サーバー10に接続して、サーバー10のデータベース11に記憶された当選番号および賞品の提供先に係る情報と、ユーザー側の当選番号および賞品の提供先に係る情報とを照合し、両者が一致すれば、賞品の提供に係る賞品提供済み情報をサーバー10に送信するものである。店舗としては、賞品提供上の利便性の観点から全国展開されているコンビニエンスストアが好ましい。

【0039】以上、ゲームサイト2を運営するサーバー10、ゲームサイト2を利用するユーザーの端末20、およびゲームの結果当選になり、賞品の提供が実際に行われる店舗のコンピュータ30を中心にして説明した。次に、ゲームと共に表示される広告、およびサーバー10の管理について簡単に説明する。

【0040】図1に示すように、賞品提供元である広告主は、賞品の提供が実際に行われる店舗に賞品を配送し、かつ広告代理店に広告を出稿するものである。これに限らず、広告主は賞品提供元と同一である必要はなく、賞品提供に関して一定の関係を有していればよい。

【0041】広告代理店は、サーバー10の設置されている運営事務局1の設定、管理を行うものであり、運営事務局1は、広告出稿および賞品提供を広告主に依頼するものである。運営事務局1に実際にサーバー10を設置したり、設置したサーバー10を管理したりするのは、ゲームサイト2のシステム開発等の事業者が行うものである。

【0042】次に、ゲームサイト運営方法についてさらに詳細に説明する。本方法では大まかに分けて、賞品一覧からの賞品の選択、広告の表示、それにゲームプログラムをダウンロードする処理と、ユーザーから送られてくるゲームの当選報告に対して当選番号を付与し、案内情報を作成し、これらを通知する処理と、賞品交換を行う店舗からの問い合わせに対して当選番号の照合等を行う処理が実行される。このほか、端末20にダウンロードされるゲームプログラム、賞品交換を行う店舗のコンピュータで実行されるプログラムが本システムを構成することになる。

【0043】図2は、賞品一覧からの賞品の選択、広告の表示、それにゲームプログラムをダウンロードする処理を示している。ユーザーがゲームのダウンロードを目的として、ゲームサイト2にアクセスすると（ステップS101：Y）、端末20の表示部21に、賞品一覧および「ゲームを始める前に賞品を選択して下さい」というメッセージが表示される（ステップS102）。このとき、賞品一覧やメッセージの表示ばかりでなく、ゲームの概略説明等も合わせて表示するようにしてもよい。

【0044】ユーザーが端末20の入力部22により、賞品一覧の中から1つの賞品を選択すると（ステップS

103：Y）、選択された賞品に対応する広告が、端末20の表示部21に表示される（ステップS104）。かかる広告の表示が終了すると（ステップS105：Y）、所定のゲームプログラムが端末20にダウンロードされて（ステップS106）、処理を終了する（エンド）。このようにユーザーがゲームを行うためには、所望の賞品の選択に基づきその賞品に関する広告を見ることが前提条件となる。

【0045】図3は、ダウンロードされたゲームプログラムが端末20で実行される際の流れを示している。まずゲームの開始画面が端末20の表示部21に表示される（ステップS201）。ユーザーがゲームを開始すると（ステップS202：Y）、ゲームの実行回数に「1」を加算し（ステップS203）、ゲームを実行する（ステップS204）。

【0046】ゲームでは、端末20の表示部21にスロットマシンの如く図柄がスクロール表示される。ここで3つの図柄がスクロール表示された後に、所定の順番で1つずつ停止表示される。総ての図柄が停止表示された時点で、図柄の種類が3つとも同一に揃うと「当選」となる。ゲームの結果、2つの図柄が同一に揃うリーチ状態となった場合も含めて、結局3つとも総て同一には揃わなかった場合はハズレに終わることになる。

【0047】ゲームが終了すると（ステップS205：Y）、ゲームの結果が当選か否かを判断する（ステップS206）。ゲームの結果が当選であれば（ステップS206：Y）、ゲーム画面がメール送信画面に変わり、端末20からサーバー10へ当選報告の電子メールが送信可能になる。当選報告の電子メールを送信するにあたって、端末20において、賞品提供先（当選者）に係る情報（例えば、住所、氏名、年齢、職業等の情報）の入力を受け付け、これらの情報を含む当選報告の電子メールがサーバー10に送信される（ステップS207）。

【0048】当選報告の電子メールを受信したサーバー10からは、当選確認通知の電子メールが返送されてくるので、端末20はこれを受信する（ステップS208）。当該当選確認通知の電子メールには、サーバー10の発行する当選番号と賞品交換所の名称や地図などの情報が含まれている。その後、このゲームプログラムでゲームが再度実行できないように設定し処理を終了する（ステップS210）。

【0049】ゲームの結果が当選でない場合には（ステップS206：N）、実行回数が上限回数未満か否かを判定し、未満であれば（ステップS209：N）、ステップS202に戻り、再度のゲームを実行可能にする。実行回数が上限回数に達している場合には（ステップS209：Y）、以後、当該ゲームプログラムが実行できないように設定して処理を終了する（ステップS210）。

【0050】端末20で継続して実行可能なゲームの回

記憶する賞品情報記憶部11a、各種広告情報を記憶する広告情報記憶部11b、各種のゲームプログラムを記憶するゲーム記憶部11c、それに賞品交換所となる店舗の名称と住所と地図情報とを関連つけて記憶した案内情報記憶部11d等を有している。もちろん、各種賞品情報や広告情報は随時更新できるものとする。

【0028】ゲームプログラムは、例えば、サン・マイクロシステムズ社が開発したJava（ジャバ）言語で作成され、HTML（ハイパーテキスト・マークアップランゲージ）形式のデータに組み込めば、Java対応の検索閲覧ソフト（ブラウザ）で実行可能なものである。データベース11のゲーム記憶部11cに記憶されたゲームプログラムは、検索閲覧ソフトからの要求でユーザー側の端末20にダウンロードされるものである。

【0029】もちろん、ゲームプログラムは、Java言語以外の言語で作成されたものであってもよいが、本実施の形態に係るゲームプログラムは、賞品一覧および広告等の画像データと共に端末20に一度にダウンロードされ、端末20で独立して実行可能なものである。また、ゲームプログラムを含むゲームサイト運営プログラムは、CD-ROM、光磁気ディスクあるいはフロッピー（登録商標）ディスク等の磁氣的、または光学的に記憶可能な可搬型記録媒体に記録されていてもよい。

【0030】サーバー10は、賞品一覧をユーザーの端末20に表示し、その賞品一覧からユーザーが希望する賞品の選択を受け付ける賞品選択受付手段と、選択された賞品に関連する広告を広告情報の中から検索して端末20に表示させる関連広告配信手段と、広告の表示が終了すると端末20でゲームを実行可能にするゲーム提供手段の各種機能を実現可能なものである。さらにサーバー10は、当選者の住所等を含む当選報告を当選者から電子メールで受け取る当選報告受領手段と、当選報告受領手段が受け取った当選報告に含まれている当選者の住所等に基づいて賞品交換所の場所をデータベースから検索する検索手段と、検索手段によって抽出された賞品交換所の場所を示す案内情報等を含む当選確認通知を当選者に送信する送信手段としての機能を果たすものである。

【0031】端末20は、ゲームサイトを利用するプレイヤー側のコンピュータの本体、携帯電話、携帯情報端末、CATV（ケーブルテレビ）、WebTV（ウェブティービー）、通信衛星や通信衛星を用いた通信サービスを受けることのできるテレビ、およびゲーム機を含むものである。これらの端末20は、インターネット接続および電子メール送受信などの所定機能を有するものである。ゲームサイトは、種々の機能を有する端末20に対応して構築されている。かかる端末20は特に携帯電話とすることが、その普及度合いや利便性の観点から望ましい。

【0032】端末20からゲームサイト2に接続すると、端末20の表示部21に、賞品一覧および『ゲームを始める前に賞品を選択して下さい』というメッセージが表示される。表示部21に表示された賞品一覧の中から所望の賞品を選択するには、端末20の入力部22を用いて行う。本実施の形態では、選択すべき賞品は1つに設定されているが、2以上の所定の複数個を選択できるように設定してもよい。

【0033】賞品一覧の中から賞品を選択し終えると、その賞品に対応付けられている広告をユーザー端末に表示し、その後、所定のゲームプログラムがユーザーの端末20にダウンロードされることになる。それにより、ユーザーは端末20でゲームが実行可能になる。

【0034】ゲームプログラムによって端末20で実行可能なゲームは、例えばスロットマシンに見立てた図柄合わせゲーム等である。図柄合わせゲームの場合には、端末20の表示部21に3つの図柄をスクロール表示させた後に、3つの図柄を所定の順番で停止表示し、停止表示された図柄の種類が3つとも同一に揃うと「当選」となるものである。

【0035】表示部21において、3つの図柄のスクロール表示の同時開始から、3つの図柄が所定の順番で総て停止表示されるまでが1回のゲーム単位となる。ダウンロードしたゲームプログラムでは、ゲームの実行回数が所定の上限値（例えば10回）に到達すると、それ以上は継続して実行できず、再度ゲームサイト2に接続し直して、新たにダウンロードしなければならないように設定されている。

【0036】ゲームの結果が当選である場合には、端末20から当選報告メールがサーバー10へ送信可能になる。すなわち、当選しない限り、当選報告メールを送信することはできないようになっている。当選報告メールには、当選者の住所や氏名、電話番号などの情報が含まれる。サーバー10は、当選報告メールを受信すると、当選を証明する当選番号を発行するとともに、当該当選番号と賞品の提供先に係る情報として当選報告メールの内容とを対応つけてデータベース11に登録するようになっている。

【0037】さらに、サーバー10は、当選報告メールの住所情報を解析し、その住所に対応した賞品交換所を検索し、当該賞品交換所の場所を案内する情報（賞品交換所の名称、住所、地図情報等）の案内情報を作成する。そして、当選番号と案内情報とを含む当選確認通知を端末20に電子メール等で送信するようになっている。なお、ゲームプログラムをダウンロードせずにオンラインでゲームを行う場合には、単に端末20の表示部21に当選番号や案内情報を表示するようにしてもよい。かかる場合、当選番号および賞品の提供先に係る情報は、ゲームの結果が当選に確定した時点で自動的にサーバー10のデータベース11に記憶されるようになっていく。

数に上限値を設定したことにより、ゲームの実行回数が上限値に達すれば、端末20の表示部21上で賞品を選択してもゲームは実行不可能となり、ゲームサイト2から一旦ログオフし、再びゲームサイト2へ新たに接続することを促す。それにより、既存のユーザーをリピーターとして繰り返しゲームサイト2に誘引することができ、また更新された最新の広告を見せる機会を増やすことができる。

【0051】図4は、サーバー10による当選報告の受信ないし当選確認通知の送信の処理を示している。サーバー10では当選報告受信手段により、端末20からの当選報告に係る電子メールを受信すると（ステップS301）、当選番号を割り当てる（ステップS302）。また割り当てた当選番号と受信した当選報告の電子メールに含まれる賞品提供先（当選者）に係る情報とを対応付けて記憶する（ステップS303）。

【0052】さらに、当選報告に含まれている住所情報に基づいてデータベース11を検索し、先の住所に最も近い賞品交換所を検索し、その名称、住所および地図情報からなる案内情報を作成する（ステップS304）。そして、当該案内情報と先の当選番号とを含む当選確認通知に係る電子メールを、先の当選報告の電子メールの送信元ユーザーへと返信する（ステップS305）。

【0053】図5および図6は、実際の賞品の提供に関する処理を示している。ゲームで当選したユーザーが店舗で賞品を受け取る際、店舗のコンピュータ30からサーバー10に接続すると（ステップS401）、サーバー10から照合画面が送信されてきて、店舗のコンピュータ30の表示部に照合画面が表示される（ステップS402）。

【0054】次に、店舗の店員は、賞品交換にきたユーザーに当選番号と住所氏名等を尋ね、店舗のコンピュータ30の入力部から当選番号およびユーザー情報を入力する。ここで入力された情報はサーバー10に送信される（ステップS403）。サーバー10の側では、受信した情報とサーバー10側に記憶してある情報とが一致するか否かを判断し、照合の結果がコンピュータ30に送られて、その画面に表示される（ステップS404）。

【0055】両方の情報が一致すれば、真正な当選者と確認できるので、店舗では、実際に賞品を提供し、その後、賞品提出済み情報をサーバー10に送信する（ステップS405）。一方、両方の情報が一致しなければ、賞品の引き渡しは行わない。このような処理により、不正な賞品獲得を防止することができ、また、サーバー10側でも実際の賞品の提供の有無を確認することができる。

【0056】すなわち、店舗のコンピュータ30から照合の問い合わせを受けたサーバー10は、図6に示すように、当選番号等の照合処理を行い、店舗で入力された

情報とサーバー側に記憶してある情報とが互いに一致するかを判断する（ステップS501）。そして、照合の結果を店舗のコンピュータ30に返信する（ステップS502）。

【0057】照合に成功した場合には（ステップS503；Y）、店舗のコンピュータ30からの賞品提出済み情報を受信し、賞品の引き渡し完了を登録する（ステップS504）。照合に成功しなかった場合には（ステップS502；N）、引き渡し完了の登録をすることなく処理を終了する（エンド）。

【0058】なお、前記ゲームサイト運営装置の処理動作を実現するためのゲームサイト運営プログラムをサーバー10等のコンピュータで実行する際には、コンピュータ内のハードディスク装置等の補助記憶装置にプログラムを格納しておき、メインメモリにロードして実行する。

【0059】また、ゲームサイト運営プログラムは、前述したCD-ROM等の可搬型記録媒体にプログラムを格納して売買したり、インターネット等のネットワークを介して接続されたコンピュータの記録装置に格納しておき、ネットワークを通じて他のコンピュータに転送することもできる。

【0060】以上、本発明の実施の形態を図面によって説明してきたが、具体的な構成はこれらの実施の形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0061】例えば、当選報告に含まれる住所に近いものから所定の複数の店舗を検索し、ユーザーの端末20において実行される次の機能を備えたプログラムを案内情報として当選確認通知に含めて送信してもよい。このプログラムは、検索した複数の店舗の名称リストをユーザーの端末20に表示し、かつリストの中から1つの店舗名称の選択操作を受け付け、選択された店舗名称に対応する地図情報の送信をサーバー10に要求し、サーバー10から送られてくる地図情報を画面に表示する機能をユーザーの端末20に行わせるものである。

【0062】なお、最寄の店舗についての案内情報のみを送信する場合でも、賞品交換所となる店舗の名称をまず表示し、この名称が選択された際に地図情報を表示するように構成してもよい。

【0063】このほか、当選報告を携帯電話から受信する際にその携帯電話の位置情報を取得するようにし、当選報告に含まれる住所に代えて、または当選者の住所に加えて、携帯電話の位置情報に基づき賞品交換所の場所をデータベース11から検索するように構成してもよい。

【0064】また実施の形態では、ゲームの結果が当選である場合に、サーバー10が当選を証明する当選番号を端末20に電子メールで送信するようにしたものとしたが、これに限らず、特にゲームプログラムをダウン

ロードせずに、オンラインでゲームを行う場合には、サーバー10により、単に端末20の表示部21に当選番号を表示するようにしてもよい。かかる場合、当選番号および賞品の提供先に係る情報は、ゲームの結果が当選に確定した時点で自動的にサーバー10のデータベース11に記憶される。

【0065】

【発明の効果】本発明に係るゲームサイト運営装置、該装置としてコンピュータを機能させるプログラム、およびゲームサイト運営方法によれば、ゲームの当選者から住所情報等を含む当選報告を電子メール等で受け取ったとき、その住所等に基づいて最寄の賞品交換所を検索しその場所を示す案内情報を当選者に返送するので、当選者は、道に迷ったりすることなく容易かつ迅速に店舗に到着して賞品を受け取ることができる。また賞品交換所がコンビニエンスストア等の店舗である場合には、店舗への来店者数増加に寄与する。特に賞品交換所の場所を示す地図情報を案内情報として送信するものでは、より一層、わかりやすく賞品交換所の場所を当選者に伝えることができる。

【0066】ユーザーの端末に賞品交換所の名称を表示し、表示した賞品交換所の名称の選択をクリック等により受け付けると、その選択された名称に対応する賞品交換所の地図情報を表示するようにしたものでは、名称だけで場所のわかる者にまで地図情報が送付されることがない。さらに賞品交換所の名称をリスト表示し、当該リストの中から選択された賞品交換所の地図情報を表示するようにしたものでは、複数の賞品交換所の中から当選者の希望する賞品交換所を地図で案内することができる。

【0067】当選報告を携帯電話から受信する際にその携帯電話の位置情報を取得し、これに基づいて賞品交換所の場所をデータベースから検索し案内するものでは、出先で賞品交換に対して適切な賞品交換所を案内することができる。

【0068】またゲームサイトに接続したユーザーの端末に獲得可能な賞品一覧を表示し、その中から希望賞品

をユーザーに選択させ、その賞品に関連した広告を流してからゲームを実行可能としたものでは、高い広告効果を得ることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施の形態に係るゲームサイト運営装置を示すブロック図である。

【図2】本発明の一実施の形態に係るゲームサイト運営装置において、賞品一覧からの賞品の選択、広告の表示、それにゲームプログラムをダウンロードする処理を示す流れ図である。

【図3】本発明の一実施の形態に係るゲームサイト運営装置において、ダウンロードされたゲームプログラムが端末で実行される際の処理を示す流れ図である。

【図4】本発明の一実施の形態に係るゲームサイト運営装置において、サーバーによる当選報告の受信ないし当選確認通知の送信の処理を示す流れ図である。

【図5】本発明の一実施の形態に係るゲームサイト運営装置において、実際の賞品の提供処理を示す流れ図である。

【図6】本発明の一実施の形態に係るゲームサイト運営装置において、実際の賞品の提供済みに係る情報の更新処理を示す流れ図である。

【符号の説明】

- 1…運営事務局
- 2…ゲームサイト
- 2a…広告時間指定部
- 10…サーバー
- 11…データベース
- 11a…賞品情報記憶部
- 11b…広告情報記憶部
- 11c…ゲーム記憶部
- 11d…案内情報記憶部
- 20…端末
- 21…表示部
- 22…入力部
- 30…コンピュータ

数に上限値を設定したことにより、ゲームの実行回数が上限値に達すれば、端末20の表示部21上で賞品を選択してもゲームは実行不可能となり、ゲームサイト2から一旦ログオフし、再びゲームサイト2へ新たに接続することを促す。それにより、既存のユーザーをリピーターとして繰り返しゲームサイト2に誘引することができ、また更新された最新の広告を見せる機会を増やすことができる。

【0051】図4は、サーバー10による当選報告の受信ないし当選確認通知の送信の処理を示している。サーバー10では当選報告受信手段により、端末20からの当選報告に係る電子メールを受信すると（ステップS301）、当選番号を割り当てる（ステップS302）。また割り当てた当選番号と受信した当選報告の電子メールに含まれる賞品提供先（当選者）に係る情報とを対応付けて記憶する（ステップS303）。

【0052】さらに、当選報告に含まれている住所情報に基づいてデータベース11を検索し、先の住所に最も近い賞品交換所を検索し、その名称、住所および地図情報からなる案内情報を作成する（ステップS304）。そして、当該案内情報と先の当選番号とを含む当選確認通知に係る電子メールを、先の当選報告の電子メールの送信元ユーザーへと返信する（ステップS305）。

【0053】図5および図6は、実際の賞品の提供に関する処理を示している。ゲームで当選したユーザーが店舗で賞品を受け取る際、店舗のコンピュータ30からサーバー10に接続すると（ステップS401）、サーバー10から照合画面が送信されてきて、店舗のコンピュータ30の表示部に照合画面が表示される（ステップS402）。

【0054】次に、店舗の店員は、賞品交換に来たユーザーに当選番号と住所氏名等を尋ね、店舗のコンピュータ30の入力部から当選番号およびユーザー情報を入力する。ここで入力された情報はサーバー10に送信される（ステップS403）。サーバー10の側では、受信した情報とサーバー10側に記憶してある情報とが一致するか否かを判断し、照合の結果がコンピュータ30に送られて、その画面に表示される（ステップS404）。

【0055】両方の情報が一致すれば、真正な当選者と確認できるので、店舗では、実際に賞品を提供し、その後、賞品提出済み情報をサーバー10に送信する（ステップS405）。一方、両方の情報が一致しなければ、賞品の引き渡しは行わない。このような処理により、不正な賞品獲得を防止することができ、また、サーバー10側でも実際の賞品の提供の有無を確認することができる。

【0056】すなわち、店舗のコンピュータ30から照合の問い合わせを受けたサーバー10は、図6に示すように、当選番号等の照合処理を行い、店舗で入力された

情報とサーバー側に記憶してある情報とが互いに一致するかを判断する（ステップS501）。そして、照合の結果を店舗のコンピュータ30に返信する（ステップS502）。

【0057】照合に成功した場合には（ステップS503；Y）、店舗のコンピュータ30からの賞品提出済み情報を受信し、賞品の引き渡し完了を登録する（ステップS504）。照合に成功しなかった場合には（ステップS502；N）、引き渡し完了の登録をすることなく処理を終了する（エンド）。

【0058】なお、前記ゲームサイト運営装置の処理動作を実現するためのゲームサイト運営プログラムをサーバー10等のコンピュータで実行する際には、コンピュータ内のハードディスク装置等の補助記憶装置にプログラムを格納しておき、メインメモリにロードして実行する。

【0059】また、ゲームサイト運営プログラムは、前述したがCD-ROM等の可搬型記録媒体にプログラムを格納して売買したり、インターネット等のネットワークを介して接続されたコンピュータの記録装置に格納しておき、ネットワークを通じて他のコンピュータに転送することもできる。

【0060】以上、本発明の実施の形態を図面によって説明してきたが、具体的な構成はこれらの実施の形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

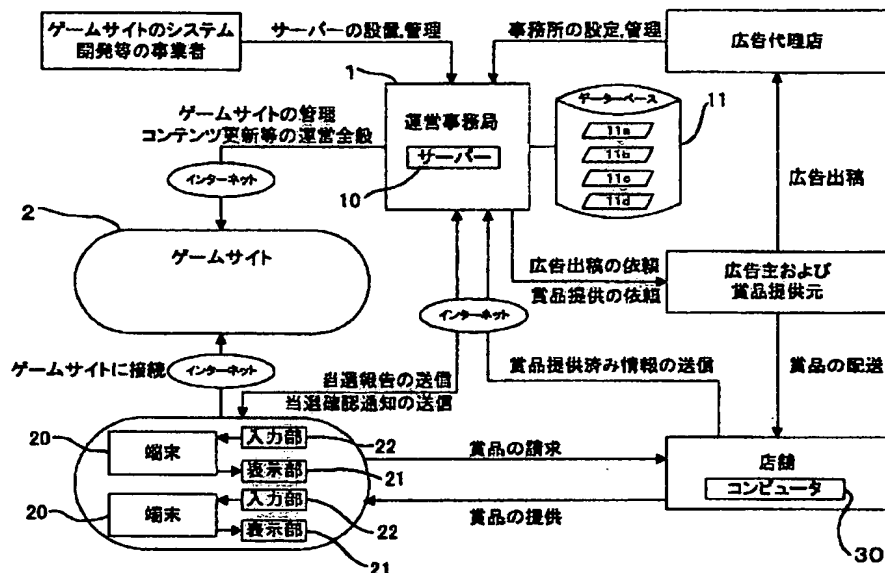
【0061】例えば、当選報告に含まれる住所に近いものから所定の複数の店舗を検索し、ユーザーの端末20において実行される次の機能を備えたプログラムを案内情報として当選確認通知に含めて送信してもよい。このプログラムは、検索した複数店舗の名称リストをユーザーの端末20に表示し、かつリストの中から1つの店舗名称の選択操作を受け付け、選択された店舗名称に対応する地図情報の送信をサーバー10に要求し、サーバー10から送られてくる地図情報を画面に表示する機能をユーザーの端末20に行わせるものである。

【0062】なお、最寄の店舗についての案内情報のみを送信する場合でも、賞品交換所となる店舗の名称をまず表示し、この名称が選択された際に地図情報を表示するように構成してもよい。

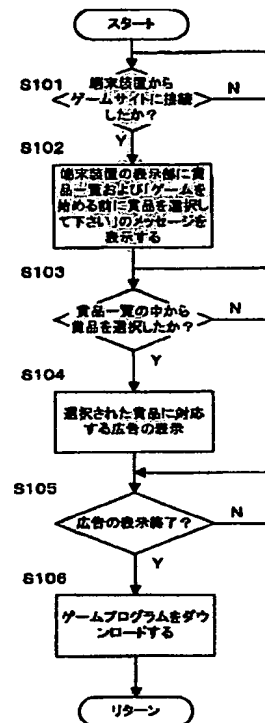
【0063】このほか、当選報告を携帯電話から受信する際にその携帯電話の位置情報を取得するようにし、当選報告に含まれる住所に代えて、または当選者の住所に加えて、携帯電話の位置情報に基づき賞品交換所の場所をデータベース11から検索するように構成してもよい。

【0064】また実施の形態では、ゲームの結果が当選である場合に、サーバー10が当選を証明する当選番号を端末20に電子メールで送信するようにしたものを示したが、これに限らず、特にゲームプログラムをダウン

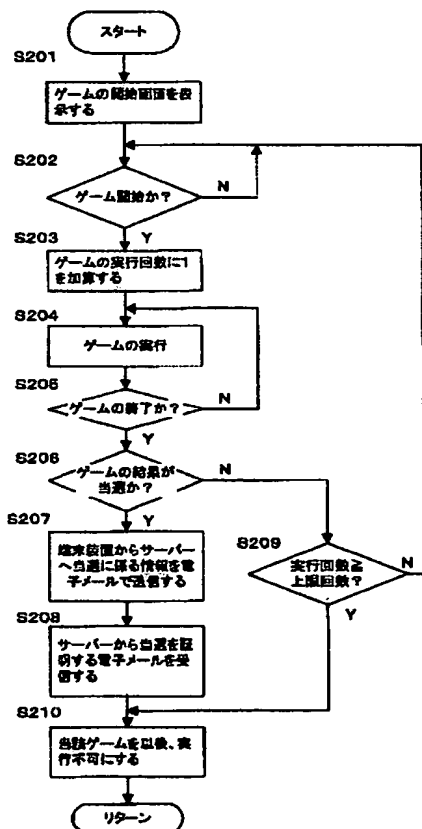
【図1】



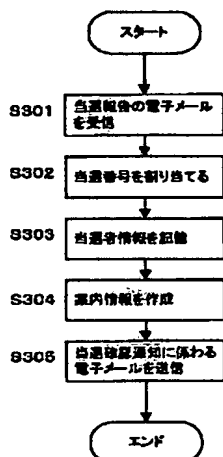
【図2】



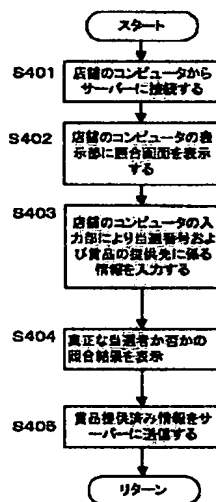
【図3】



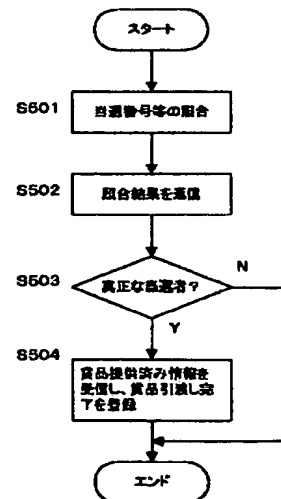
【図4】



【図5】



【図6】



フロントページの続き

(51)Int.Cl.⁷

G06F 17/60

識別記号

506

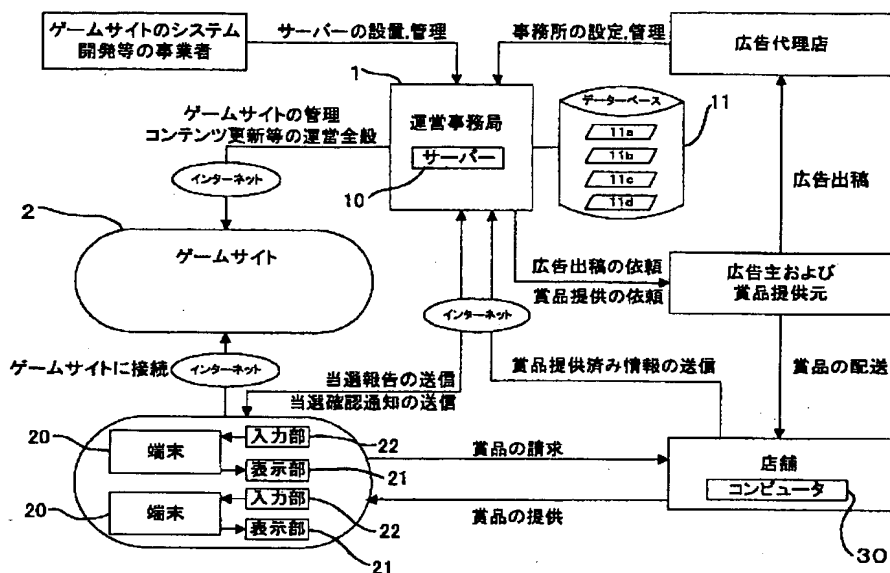
FI

G06F 17/60

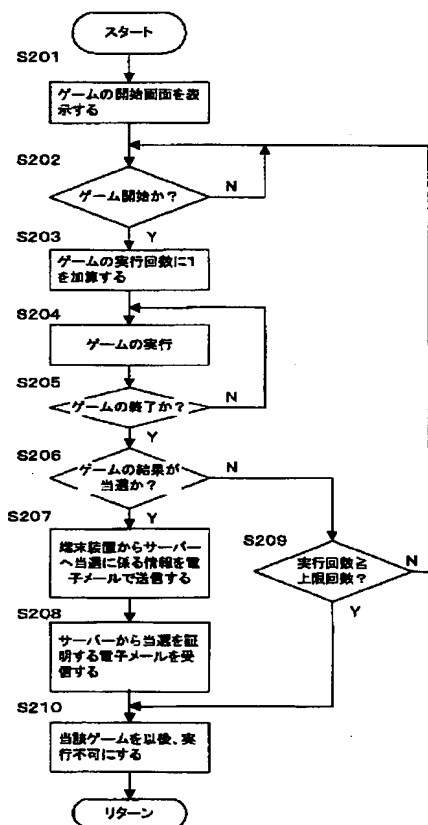
キーワード(参考)

506

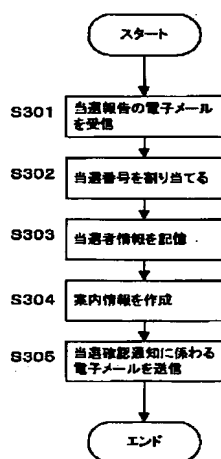
【図1】



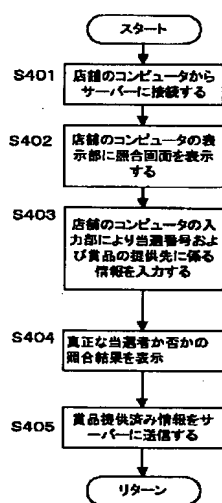
【图3】



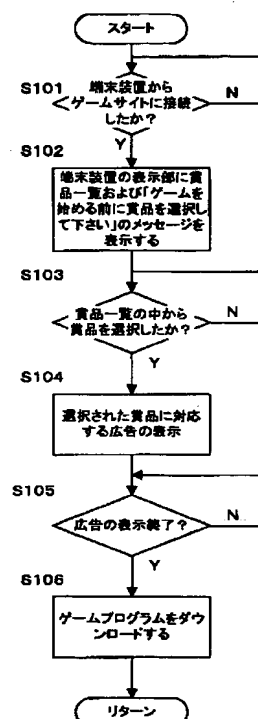
【図4】



【图5】



【図2】



【图6】

